

ÍNDICE

Este índice abrange os dois livros do *Módulo Básico* de GURPS. As páginas nesses livros estão numeradas em sequência; o Livro 2 começa na página 337.

Com raras exceções, as *características* (vantagens, desvantagens, perícias, mágicas, entre outras) *não* estão listadas aqui. Em vez disso, eles têm sua própria listagem alfabética. Consulte a Lista de Características nas páginas 297 a 306.

Abelhas, 461.
 Aceleração, *ver* Gravidade.
 Ácido, 428.
 Ações livres, 363.
 Ações prolongadas, 383.
 Adversários, 493.
 Aeronave, 466; *tabela*, 465.
 Agachar, 368.
 Agarrar e segurar, 370; *e ponto de impacto*, 400.
 Álcool, 122, 439-440.
 Alfabetização, 24.
 Aliados, 35; *grupos de aliados*, 36.
 Alucinações, 428, 440.
 Alucinógenos, 440.
 Alvo (de mágicas), 236.
 Amigos e inimigos, 31.
 Ampliações, 101-102; *limitadas*, 111.
 Anarquia, 509.
 Animais de estimação, 458-459; *veja também* Animais.
 Animais, 57, 60, 92, 123, 174, 187, 196, 203, 212, 220, 222, 227, 396, 455-460; *de montaria*, 459; *de tração*, 459; *em combate*, 461; *estimação*, 458-459; *personalizando*, 457; *treinado*, 458-459; *veja também* Combate Montado.
 Antecedentes Sociais, 22.
 Apagadora, 540.
 Apanhar objetos, 352, 383.
 Aparar, 52, 96, 325, 327, 376; *desarmado*, 376; *em combate tático*, 390.
 Aparência, 21.
 Aprendizado Rápido em Situações de Tensão, 292.
 Aptidão Mágica, 40.
 Armadilhas, 503.
 Armadura, 112, 282-286; *armadura flexível e trauma por impacto*, 379; *combinando e sobrepondo*, 286; *mudança de posição em armadura*, 395; *usando, vestindo e tirando*, 286.


Armas, 267-281; *à distância*, 275-277, 278-281; *acessórios*, 289, 411; *alcance*, 269; *alcance e Modificador de Tamanho*, 388, 402; *aparar*, 269; *armas de fogo*, 278-281; *armas inteligentes*, 278; *arremesso*, 351; *cadência de tiro*, 270; *cavalaria*, 397; *Classe de Legalidade*, 271; *corpo a corpo*, 271-275; *custo*, 270; *distância*, 269; *esgrima*, 404; *força*, 270; *golpes visando a arma do oponente*, 400; *granadas*, 277; *incendiárias*, 277; *magnitude*, 270; *mau funcionamento*, 279, 407; *munição*, 279; *munição infinita cinematográfica*, 417; *pesadas*, 281; *peso*, 270; *precisão*, 269; *projétil*, 281; *quebrando*, 401, 485; *recuo*, 271; *tiros*, 270; *transportando*, 287.



Armas automáticas, 408.
 Armas de esgrima, 404.
 Armas de Fogo, 278-281; *acessórios*, 289, 411; *apoio*, 364; *apontar*, 364; *atirando para cima e para baixo*, 407; *automáticas*, 408; *espingardas*, 409; *fogo contínuo*, 408; *fogo de retenção*, 409; *mau funcionamento*, 382, 407; *qualidade*, 280; *ultra-tech*, 280.
 Armas guiadas, 412.
 Armas inteligentes, 278.
 Armas teleguiadas, 412-413.
 Arpões, 410.
 Arrastar objetos, 354.
 Arredondamento, 9.
 Arremessar objetos, 349, 357.
 Artefatos, *anacrônicos*, 478; *futuristas e alienígenas*, 478, *mágicos*, 240, 480-483.

Artefatos alienígenas, 478.
 Atacando, 326, 369.
 Ataques; *alternativos*, 43; *com duas armas*, 417; *depois de ser agarrado*, 371; *efeitos conjuntos*, 381; *em combates táticos*, 388; *em enxame*, 461; *enganosos*, 369; *esquivos*, 391; *inatos*, 42; *modificados*, 115; *sem causar dano*, 381; *surpresa*, 393; *vindos de cima*, 402.
 Ataques à distância, 326, 372; *alcance relativo à metade do dano*, 378; *ataques súbitos*, 390; *atingindo o alvo errado*, 389; *disparos perdidos*, 390; *disparo de oportunidade*, 390; *tabela de modificadores*, 548; *tiro às cegas*, 389.
 Ataques alternativos, 43.
 Ataques cardíacos, 429.
 Ataques com armas de arremesso, 373.
 Ataques com armas de projétil, 373.
 Ataques com duas armas, 417.
 Ataques de efeito em área, 413; *dispersão*, 414.
 Ataques em cone, 413.
 Ataques de enxame, 461.
 Ataques enganosos, 369.
 Ataques esquivos, 391.
 Ataques súbitos, 390.
 Ataques surpresa, 393.
 Atirando para cima e para baixo, 407.
 Atmosferas, *perigosas*, 435; *vácuo*, 437.
 Atordoamento, 44; *atordoamento mental*, 420.
 Atribulações, 44, 416, 428.
 Atributos básicos, 14; *aperfeiçoando*, 290; *em modelos*, 447.
 Atropelamento, 432; *por figuras multi-hexagonais*, 392.
 Audição, 45, 90, 136, 358.
 Autocontrole, 120.
 Aventuras; *e23*, 494; *escrevendo suas próprias*, 500-504; *finais*, 503.
 Bandidos Temporais, 542.
 Barão Janos Telkozep, *ilustração*, 290; *planilha de personagem*, 320-321.
 Base de Carga, 15; *tabela*, 17.
 Basiliscos, 460.
 BC, *veja* Base de Carga.
 Bestas, 410.
 Bipé, 412.
 Bloqueio, 52, 325, 327, 375; *em combates táticos*, 390.
 Boleadeiras, 410.

Buchas de Canhão, 417.
 Burros, 459.
 C-31, *ilustrações*, 264, 549; *planilha de personagem*, 307-309.
 Cabala, 543.
 Caçadores de recompensas, 539.
 Cães, 455.
 Cadência de Tiro, 270, 373.
 Cajados, 240.
 Calor, 429; *veja também* Fogo.
 Camelos, 459.
 Caminhada, 352, 357, 426.
 Campanhas, 486-489; *alternando entre campanhas*, 504; *cinematográfica*, 488; *compartilhadas*, 504; *contínuas*, 504; *nível de poder*, 10, 487; *planilha de planejamento*, 567; *veja também* *Mundos de Jogo*.
 Campanhas Entre Mundos, 519-522; *veja também* *Campanha em Mundos Infinitos*.
 Campo de visão, 389.
 Capas, 405.
 Características, *lista*, 297; *metacaracterísticas*, 262; *características proibidas*, 261; *veja também* *Criação de Personagens*.
 Características Proibidas, 261.
 Características secundárias, 15; *aperfeiçoando*, 290; *em modelos*, 447.
 Carga, 17.
 Cascavéis, 456.
 Cataclismos, 533.
 Cavalos, 459-460; *equipamento de equitação*, 289; *veja também* *Animais (de montaria)*, *Armas (Cavalaria)*, *Combate Montado*.
 CdT (Cadência de Tiro), 270, 373.
 Centrum, 541-542, 545-546.
 Cervídeos, 456.
 Chamas, *veja* Fogo.
 Chave de braço, 370, 403.
 Chi, 33, 92, 195, 219.
 Chicotes, 405.
 Chimpanzés, 457.
 Choque, *elétrico*, 433; *por lesão*, 419.
 Cinematográficas, *campanhas*, 488; *combate*, 417; *explosões*, 417; *personagens*, 489; *projeção*, 417; *vantagens* 33.
 CL, *veja* *Classe de Legalidade*.
 Classe de área, 191.
 Classe de Legalidade, 267, 271, 507; *legalidade das mágicas*, 507.
 Classes de personagem, *isso não existe*, 259.
 Clima, 244, 352.

Cobertura, 377, 407; *Tabela de RD devido à Cobertura*, 559.
 Cobras, 456; *cascavéis*, 456; *jiboias*, 456; *veneno de cobra*, 439.
 Cobre, *veja* *Riqueza*.
 Colapso, 485.
 Colisões, 431.
 Coma, 429; *veja também* *Inconsciência*.
 Combate, 9, 362-417; *cinematográfico*, 417; *com veículos*, 467-470; *em diferentes níveis*, 402; *manobras*, 324; *sequência de combate*, 324, 362; *tabela de modificadores de combate*, 547; *técnicas*, 230.
 Combate corporal, 391.

 Combate desarmado, 370; *aparar*, 376; *machucando-se*, 379.
 Combate Lite, 324.
 Combate montado, 396-398.
 Comida, 54, 122, 124, 128, 265; *fome*, 426; *procurando alimento*, 427.
 Competência, 24.
 Computadores, 39, 56, 63, 68, 69, 79, 97, 202, 472; *complexidade*, 472; *inteligência artificial*, 528; *mundos de realidade virtual*, 520; *software*, 472.
 Concílio, 540.
 Conhecimento, PdM, 496; *jogador vs. personagem*, 495.
 Conserto, *perícias*, 192; *consertando objetos*, 484.
 Conspirações, *veja* *Illuminati*.
 Constituição Física, 18.
 Contágio, 443; *veja também* *Doenças*.
 Contatos, 31.
 Convenções, 9.
 Conversa na mesa, 493.
 Conversões métrica, 9.
 Coquetel Molotov, 410.
 Corrida, 353, 357; *fadiga*, 426.
 Cotovelada, 404.
 Crianças, 20.
 Cuidados médicos, 424; *cirurgia*, 424.
 Culturas, 23, 505-508.
 Cura, 51, 82, 140, 153, 156; *mágica*, 247; *equipamento médico*, 289; *níveis tecnológicos da medicina*, 512; *psíquica*, 256.
 Custo de vida, 265, 516.

Dados, 8, 9.
 Dai Blackthorn, 12, 18, 22, 116, 162, 164, 228; *ilustrações*, 32, 418; *planilha de personagem*, 310-311.
 Dano, 15, 327, 377; *a objetos*, 483-485; *avaliação de dano*, 9, 378; *escalando*, 470; *por animais*, 461; *Tabela de Dano*, 16.
 Dano de Acompanhamento, 381.
 Dano de fragmentação, 414.
 Dano em escala de cem, 470.
 Dano em escala de dez, 470.
 Dano penetrante, 378.
 David Pulver, 6.
 Defendendo, 326, 374; *em combates táticos*, 390.
 Defesas, 83; *ampliadas*, 52; *limitadas*, 83.
 Defesas ativas, 326, 363, 374; *tabela de modificadores*, 548.
 Demolição, 415.
 Dentes, 52.
 Derrubar, 370.
 Desenvolvimento da Infinity, 536.
 Desidratação, 426.
 Deslocamento, *ampliado*, 52; *básico*, 17.
 Deslocamento de Cronologias, 544-546.
 Deslocamento e combate, 367; *direcionamento*, 386; *em alta velocidade*, 394; *em combates táticos*, 386.
 Destreza, 15.
 Destro ou Canhoto, 14.
 Desvantagens, 11, 119; *autoimpostas*, 121; *boas*, 119; *em modelos*, 447; *exóticas*, 120; *físicas*, 120; *limite*, 11; *lista*, 299; *mentais*, 120; *mundanas*, 120; *novas*, 165; *secretas*, 120; *sociais*, 120; *recomprando*, 121, 291; *supernaturais*, 120.
 Desvencilhar-se, 371.
 Deuses, 33, 35, 52, 79, 114, 136.
 DIATE, 162, 536.
 Dinheiro, *veja* *Riqueza*.
 Direcionamento (em combate), 386, 387.
 Disparo com mira, 372.
 Disputas, 348; *rápidas*, 348; *normais*, 349; *testes de resistência*, 348.
 Divisor de armadura, 378.
 Doença da descompressão, 434.
 Doenças, 442-444; *em escala mundial*, 528.
 Drogas, 130, 159, 440; *apagadora*, 540; *desintoxicação*, 440; *overdose*, 441; *ultra-tech*, 425.
 DX, *veja* *Destreza*.
 Economia, 514.
 Ecos do tempo, 546.
 Efeitos conjuntos, 381.
 Elefantes, 460; *cor de rosa*, 440.

- Eletricidade, 432.
 Eletrônica, 471.
 Embarcações, 466; *tabela*, 464.
 Empregados, 517, 518.
 Empregos, 292, 499, 516-518; à procura, 518.
 Encantamentos, 480-482; *mágicas*, 242.
 Encontrão, 371; *por figuras multi-hexagonais*, 392.
 Encontros, 502; *tabela de exemplos de encontros*, 503.
 Enjoo espacial, 433.
 Enjoo marítimo, 433.
 Envelhecimento, 59, 63, 69, 123, 139, 444.
 Equilíbrio do jogo, 11.
 Equipamento, 264-289; *modificando testes de habilidade*, 345.
 Equipamento de acampamento e sobrevivência, 288.
 Equipamento de comunicação e informação, 288, 471.
 Equipamento de equitação, 289.
 Equipamento de espionagem, 289.
 Equipamento de ladrões e espiões, 289.
 Equipamento médico, 289.
 Equipamento policial, 289.
 Erros críticos, 381; *tabela*, 556-557.
 Escalar, 90, 353.
 Escavar, 354, 356.
 Escravos, 518.
 Escudos, 287, 374; *dano*, 484; *em combate corporal*, 392; *uso ofensivo*, 406.
 Escuridão, 65, 97, 394; *mágicas*, 249; *tochas*, 394.
 Esforço adicional, 356.
 Espaçamento (em combate), 368.
 Espingardas, 409.
 Espíritos, 47, 69, 79, 97, 114, 191, 198, 213; *vantagens espirituais*, 34;
 Esquiva acrobática, 375.
 Esquiva altruísta, 375.
 Esquiva, 17, 52, 325, 326, 374; *jogar-se ao chão*, 377.
 Estado do paciente, 421.
 Estimulantes, 440.
 Estirges, 461.
 Estradas dimensionais, 534.
 Estradas, 352.
 Estrangulamento, 370, 401, 404.
 Estudo, 292.
 Etiqueta no combate corpo a corpo, 417.
 Evadir, 368.
 Explosões, 414-415; *cinematográfica*, 417.
 Falcões, 456.
 Falha crítica, *mágicas*, 236.
 Falha trágica, 119.
 Familiares, 37.
 Fatais, *condições*, 429; *ferimentos*, 423.
 Fadiga, 16; 328, 426; *pontos de fadiga*, 16; *recuperação*, 427.
 Ferimentos, *veja Lesões*.
 Ferimentos graves, 420.
 Ferimentos superficiais, 417.
 Ferramentas, 289.
 Figuras Multi-hexagonais, 392.
 Físicas, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120.
 Flechas em chamas, 411.
 Fogo contínuo, 373, 408.
 Fogo de retenção, 409.
 Fogo, 43; *armas incendiárias*, 277, 411, 429; *ataques por queimadura de feixe concentrado*, 399; *dano*, 429; *flechas em chamas*, 411; *mágicas*, 248; *queimando objetos*, 429, 430.
 Fome, 426.
 Força pela Liberação da Realidade, 543.
 Força, 14.
 Frasco de Óleo, 410.
 Frio, 433.
 Gado, 460.
 Garrotes, 406.
 Gatos, 456.
 Glossário, 563-565; *armas e armaduras*, 268; *magia*, 234; *Mundos Infinitos*, 524; *psiquismo*, 254; *termos básicos*, 7.
 Golpe de ponta, 15.
 Golpe desenfreado, 388.
 Golpe em balanço, 15.
 Golpe Letal, 404.
 Golpe Rápido, 42, 96, 370.
 Golpes fulminantes, 381; *tabela*, 557.
 Golpes Visando a Arma do Oponente, 400.
 Gorilas, 457.
 Granadas, 277, 411.
 Gravidade, 96, 351, 433; *diferentes*, 351; *natal*, 17.
 Grifos, 460.
 Grupos de aliados, 36.
 Guerra psicológica, 359.
 Hexágonos, 384.
 Hierarquia, 29.
 História de uma campanha em Mundos Infinitos, 523-546.
 HT, *veja Vitalidade*.
 Idade, 20.
 Identidades secretas, 31.
 Identidades, 31, 63.
 Idiomas, 23, 208, 506.
 Illuminati, 64, 139, 191, 525; *Cabala*, 543.
 Imobilizando o adversário, 401.
 Importância na sociedade, *veja Hierarquia, Status*.
 Imposição da lei, 507; *equipamento policial*, 289.
 Imunidade, 443.
 Incapacitado, 51, 420-423.
 Incompetência, 24.
 Inconsciência, 419, 423, 429; *retomando a consciência*, 423.
 Incremento-G, 351.
 Índice, 329-334, 570-575.
 Infecção, 444.
 Infinity Ilimitada, 524, 535-538.
 Iniciativa, 393.
 Instrumentos, 39, 40, 52, 473-477, 479; *limitações*, 116.
 Inteligência artificial, 528.
 Inteligência, 15; *e truques sujos*, 405.
 Interpretação, 7.
 Intoxicação, *veja Álcool*.
 Introdução, 5, 342.
 Introdução Rápida, 8.
 Inventando Instrumentos, 475.
 Iotha, *ilustração*, 343; *planilha de personagem*, 316-317.
 IQ, *veja Inteligência*.
 Javalis, 457.
 Joelhada, 404.
 Jogada de ataque, 369.
 Jogando online, 494.
 Jogar-se ao chão, 374.
 Julgamentos, 507; *punição*, 508.
 Laboratórios Paracrônicos Inc., 538.
 Laços, 411.
 Lanternas, 394.
 Lasers, 280, 399; *miras*, 412.



- Lealdade, 518-519.
- Leis, 65, 205, 506-508, 518; *punição*, 508; *julgamentos*, 507.
- Leitura da Mente, *veja Telepatia*.
- Leitura, 134; *veja também Alfabetização*.
- Leões, 456.
- Lesões, 327, 377, 380, 418-425; *a escudados*, 484; *a objetos*, 483-485; *choque*, 419; *e defesas ativas*, 374; *ferimentos acumulados*, 420; *ferimentos fatais*, 423; *ferimentos graves*, 420; *ferimentos superficiais*, 417; *incapacitado*, 420-423; *lesões de grande escala*, 400; *sangramento*, 420; *último ferimento*, 420; *veja também Cura, Incapacitado*.
- Levantamento, 14, 15, 90, 207, 354, 357.
- Licantropia, *veja Lobisomens*.
- Lidando com os jogadores, 493.
- Limitações, 101, 110; *instrumentos*, 116.
- Linguagem de sinais, 25.
- Lobisomens, 70, 71, 123.
- Lobos, 457.
- Louis d'Antares, *ilustrações*, 368, 422, 505; *planilha de personagem*, 312-313.
- Ludografia, 566.
- Macacos, 457.
- Magia Cerimonial, 238.
- Magia clerical, 67, 242; *mágicas*, 67.
- Magia, 40, 143, 158, 194, 208, 225, 234-253; *cajado*, 240; *cerimonial*, 238; *clerical*, 242; *escolas*, 239; *objetos encantados*, 240, 480-483; *racial*, 453; *rituais*, 237, 242; *vantagens*, 34.
- Mágicas, 66; *Água*, 243; *alvo*, 236; *Ar*, 243; *área*, 239; *bloqueio*, 241; *choque de retorno*, 235; *clerical*, 67; *Comunicação e Empatia*, 245; *comuns*, 239; *Controle da Mente*, 245; *Controle do Corpo*, 246; *Cura*, 247; *Deslocamento*, 247; *Encantamento*, 242, 480-482; *especiais*, 242; *Fogo*, 248; *informação*, 241; *legalidade*, 507; *lista*, 304; *Luz e Trevas*, 249; *Metamágicas*, 253; *Necromancia*, 250; *operador*, 236; *operação*, 235-238; *Portal*, 251; *pré-requisitos*, 235; *projétil*, 240; *Proteção e Aviso*, 251; *Reconhecimento*, 252; *resistíveis*, 241; *Terra*, 252; *toque*, 239; *veja também Magia*.
- Mágicas Comuns, 239.
- Mágicas da Água, 243.
- Mágicas da Terra, 252.
- Mágicas de Área, 239.
- Mágicas de Bloqueio, 241.
- Mágicas de Comunicação e Empatia, 245.
- Mágicas de Controle da Mente, 245.
- Mágicas de Controle do Corpo, 246.
- Mágicas de Cura, 247.
- Mágicas de Deslocamento, 247.
- Mágicas de Informação, 241.
- Mágicas de Luz e Trevas, 249.
- Mágicas de Necromancia, 250.
- Mágicas de Portal, 251.
- Mágicas de Projétil, 240.
- Mágicas de Proteção e Aviso, 251.
- Mágicas de Reconhecimento, 252.
- Mágicas de Toque, 239.
- Mágicas do Ar, 243.
- Mágicas do Fogo, 248.
- Mágicas Especiais, 242.
- Mágicas Resistíveis, 241.
- Mana, 235.
- Manguais, 406.
- Manobra Aguardar, 324, 366, 385.
- Manobra Apontar, 43, 324, 364.
- Manobra Ataque Total, 42, 324, 365, 385; *depois de ser agarrado*, 371.
- Manobra Ataque, 324, 365.
- Manobra Avaliar, 325, 364.
- Manobra Avançar e Atacar, 325, 365, 385.
- Manobra Concentrar, 325, 366.
- Manobra Defesa Total, 325, 366, 385.
- Manobra Deslocamento, 325, 364, 385.
- Manobra Fazer Nada, 325, 364.
- Manobra Fintar, 325, 365.
- Manobra Mudança de Posição, 325, 364.
- Manobra Preparar, 325, 366, 382, 385.
- Manobras, 324, 363, 385; *tabela*, 551.
- Mapas, 384, 490-491; *mapeamento pelos jogadores*, 491; *mapeamento pelos criadores da aventura*, 502.
- Mapas da área, 491.
- Mapas de aposentos, 492.
- Mapas de combate, 239, 384, 492.
- Mapas de viagem, 490.
- Máquinas, 16; *metacaracterística Máquina*, 263.
- Masmorras, 501.
- Mata-leão, 371, 404; *veja também Sufofocamento*.
- Mau Funcionamento, 279, 382, 407.
- Mentais, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120; *poderes*, *veja Psiquismo*.
- Mental, *atordoamento*, 420.
- Mergulho de proteção, 377, 413.
- Mestrando, 486-504.
- Metacaracterísticas, 262; *de elementais*, 263; *de espíritos*, 262; *de morfologia*, 263; *de personalidade*, 263.
- Metamágicas, 253.
- Metralhadoras, 281.
- Militar, 198, 223, 226.
- Miras telescópicas, 412.
- Modelo de anão, 261.
- Modelo de Cavaleiro Heroico, 448.
- Modelo de dragão, 261.
- Modelo de Guerreiro, 449.
- Modelo de Investigador, 259.
- Modelo de Mago, 260.
- Modelo de Mercenário, 260.
- Modelo felinoide, 261.
- Modelos, 258, 445-454; *culturais*, 446; *dramáticos*, 446; *ocupacionais*, 446; *raciais*, 260, 450-454.
- Modificações corporais, 294.
- Modificador de ferimento, 379.
- Modificador de Tamanho, 19, 372; *e alcance*, 402.
- Modificadores (de características), 101; *lista*, 300.
- Modificadores de penetração, 378, 416; *superpenetração*, 379, 408.
- Monstros, 460-461.
- Morcegos, 461.
- Morte, 296, 423; *morte instantânea*, 423; *últimas ações*, 423.
- Morto-vivo, 55; *veja também Vampiros, Zumbis*.
- MT, *veja Modificador de Tamanho*.
- Mulas, 459.
- Multiversos de bolso, 529.
- Mundanas, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120.
- Mundos alternativos, 86, 159; *categorias de mundo*, 535; *Centrum*, 541-542, 545-546; *classes*, 526; *Concílio*, 540; *ecos*, 546; *paralelos infernais*, 528; *paralelos estranhos*, 527; *paralelos míticos*, 527; *paralelos próximos*, 526; *Reich-5*, 543. *Veja também Campanha em Mundos Infinitos; Viagens Entre Mundos*.



- Mundos de jogo, 505-522; *economia*, 514.
Mundos mortos, 527.
Munição, 279.
Munição infinita, 417.
Mutações, 33.
Nações Unidas, 535, 538.
Não-humanos, 32.
Natação, 355, 357; *fadiga*, 426.
Naves espaciais, 466; *tabela*, 465.
Níveis tecnológicos da biotecnologia, 512.
Níveis tecnológicos da medicina, 512.
Níveis tecnológicos de armas e armaduras, 512.
Níveis tecnológicos de poder, 512.
Níveis tecnológicos de transporte, 512.
Nível de Controle, 506; *veja também Classe de Legalidade*.
Nível de poder da campanha, 10, 487.
Nível Tecnológico, 22, 511-512; *divergentes*, 513; *e equipamento*, 27; *e gênero*, 514; *e recursos iniciais*, 27; *superciência*, 513; *tabela de NT por campo*, 512.
Novas, *vantagens*, 117; *desvantagens*, 165.
Novas invenções, 473, 475; *veja também Instrumentos*.
NT, *veja Nível Tecnológico*.
Nudez a prova de balas, 417.
Olfato, 74, 244.
Operador (de mágicas), 236.
Operadores de Milagres Inc., 538.
Origem divina, 33; *veja também Deuses*.
Origem do personagem, 33.
Ouro, *veja Riqueza*.
Paladar/Olfato, 89, 358.
Paracrônicos, *acidentes menores*, 531; *desastres*, 531; *detector*, 532; *explicação científica fictícia*, 530; *paradoxos*, 533; *projeto*, 524, 530; *transportador*, 530; *veja também Campanha em Mundos Infinitos*.
Paracronozoides, 544.
Paralelos infernais, 528.
Paralisia, 429.
Passo (em manobras), 368, 386.
Patronos, 75.
Patrulhas da Infinity, 536-538.
PdMs, 31, 493; *Cartão de Registro de PdM*, 569; *Tabela de Reação de PdM*, 560-561.
PdM, *Cartão de Registro*, 569.
PdM, *Tabela de Reação*, 560-561.
Peculiaridades, 162; *raciais*, 452.
Pena, *legal*, 508.
Per (Percepção), 16.
Perícias, 167, 174-233; *aperfeiçoando*, 170, 292; *aprendidas pela raça*, 453; *comprando*, 170; *conserto*, 192; *de criação*, 192; *coringa*, 175; *em modelos*, 447; *escopo*, 191; *especializações*, 169; *estudo*, 292, 499; *familiaridade*, 169; *influência*, 495; *lista*, 301; *mantendo*, 294; *modificadores fisiológicos*, 207; *níveis*, 171; *nível de dificuldade*, 168; *pré-requisitos*, 169; *professores*, 293; *tecnológicas*, 168; *valores pré-definidos*, 173.
Perícias coringa, 175.
Perícias de criação, 192.
Perícias de Influência, 495.
Perícias tecnológicas, 168.
Personagens do Mestre, *veja PdMs*.
Personagens idosos, 20; *veja também Envelhecendo, Idade*.
Personagens, 7; *conceito*, 11; *criação*, 10, 258; *evolução*, 290, 499; *histórias*, 12; *origem*, 33; *planilha*, 13, 335-336; *tipos*, 12.
Personalizando as regras, 486.
PF, *veja Pontos de Fadiga*.
Picaretas, 406.
Planilha de Controle do Mestre, 490, 568.
Planilha de Uso do Tempo, 499, 569.
Plantas, 58, 60, 92, 132, 189, 204, 212.
Poderes cósmicos, 33.
Poderes Psi, *veja Psiquismo*.
Policiais-I, 536-538.
Ponto de Impacto, 369, 398; *aleatório*, 400; *e Tolerância a Lesões*, 400.
Pontos de movimento, 386, 387.
Pontos de personagem, 10, 119, 258, 290; *distribuindo pontos de bônus*, 498.
Pontos de vida, 16, 418-419;
Portais de acesso, 534.
Posições, 367; *mudando de posição em armadura*, 395; *tabela*, 551.
Prata, *veja Riqueza*.
Precipitação radioativa, 436; *veja também Radiação*.
Pré-definido, 344; *duplos*, 173, 232; *perícias*, 173; *técnicas*, 229.
Pré-definido em cascata, *permitido para técnicas*, 232; *não permitido para perícias*, 173.
Preparação Antecipada, 490.
Preparar armas, 369; *preparando*, 382.
Pré-requisitos, *mágicas*, 235; *perícias*, 169; *técnicas*, 229.
Presságios, 74.
Pressão atmosférica, 434.
Pressão, *atmosférica*, 434, 435; *doença de descompressão*, 434.
Primeiros socorros, 424.
Privilegio, 30.
Proezas físicas, 349; *esforço adicional*, 356.
Professor William Headley, *ilustrações*, 234, 486; *planilha de personagem*, 314-315.
Projeção, 378.
Psiquismo, 73, 81, 142, 254-257; *Anípsi*, 255; *aprendendo*, 294; *Cura Psíquica*, 255; *efeitos psicolaterais*, 255; *outros poderes*, 257; *PES*, 256; *Psicinese*, 256; *Telepatia*, 257; *Teleporte*, 257.
Puxar objetos, 354.
PV, *veja Pontos de Vida*.
Qualidades, 100.
Quebrando uma arma, 401.
Queda, 432; *dano causado por objetos em queda*, 432.
Queimadura solar, 429.
Radiação, 83, 108, 435.
Raio de Rotação, 394.
Ratos, 461.
RCO, *veja Recuo*.
RD, *veja Resistência a Dano*.
Realidades virtuais, 520.
Realismo, 11.
Recarregando armas de projétil, 373.
Recuo, 271.
Recuperação, 328; *veja também Cura*.
Recuperação, 423-424; *a consciência*, 423.
Redes, 411.
Regra do 14, 360.
Regra do 16, 349.
Regra do 20, 173, 344.
Regras, *dúvidas*, 492; *personalizando*, 486.
Reich-5, 543.
Reinos Itinerantes, 534.
Religião, 30, 225; *veja também Deuses*.
Reputação, 27.
Resistência a dano, 378; *Tabela de PV e RD de Estruturas*, 558; *Tabela de RD de Coberturas*, 559.
Resistência à Magia (Abascanto), 34.
Respiração, 50, 66, 73, 81, 102; *prender o fôlego*, 355; *sufocando um inimigo*, 401.
Restrições sociais, 30.
Ressuscitação, 425.
Retirada (com defesa ativa), 377, 391.
Riqueza, 25, 26, 264, 517; *e Status*, 26, 516; *custo de vida*, 265, 516; *economia*, 514; *outro e prata*, 515; *melhorando o nível de riqueza do personagem*, 291; *transferindo dinheiro entre mundos*, 514.
Rituais Mágicos, 237.
Runas, 194.
Saltadores de mundos, 544.

Salto, 90, 222, 355, 356.
 Sangramento, 50, 420.
 Sapiência, 15, 23.
 Sean Punch, 6.
 Secretas, *desvantagens*, 120; *vantagens*, 33.
 Sedativos, 441.
 Sempre ativa; *itens mágicos*, 482; *vantagens*, 34.
 Senciência, 15.
 Sensores e equipamentos óticos, 289.
 Sensores, 471.
 Sentidos, 88, 89; *testes de sentidos*, 358.
 Silenciadores, 412.
 Sobrenaturais, *desvantagens*, 120; *vantagens*, 32, 33, 34;
 Sobrenatural, 161; *ciência estranha*, 188, 479; *mundos paralelos estranhos*, 527.
 Sociais, *adquirindo e aperfeiçoando*, 291, *desvantagens*, 120; *vantagens*, 32.
 Sono, 73, 80, 136, 147, 157; *perdido*, 426; *sonolento*, 428.
 Sons, *veja Audição*.
 Sora, *ilustrações*, 10, 258, 350, 362, 375, 402; *planilha de personagem*, 318-319.
 Sorte, 89, 90, 124.
 Sotaques, 24.
 ST, *veja Força*.
 Status, 28, 265, 516.
 Steve Jackson, 6.
 Submissão (em combate), 370.
 Sucesso decisivo, 347; *durante uma defesa*, 381.
 Sufocamento, 429, 437.
 Superciência, 513.
 Superpenetração, 379, 408.
 Supers, 34.
 Tabela de Dano Estrutural, 558.
 Tabela de Erro Crítico, 556; *com Golpe Desarmado*, 556.
 Tabela de Erro Crítico com Golpe Desarmado, 556.
 Tabela de Golpe Fulminante, 557.
 Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça, 557.
 Tabela de Impacto em Ocupante, 555.
 Tabela de Modificadores à Distância, 548.
 Tabela de Modificadores de Ataque Corpo a Corpo, 547.
 Tabela de Modificadores de Defesa Ativa, 548.
 Tabela de Ponto de Impacto, 552-555.
 Tabela de Ponto de Impacto em Veículos, 554.
 Tabela de PV e RD de Estruturas, 558; *veja também Lesões*.
 Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância, 550.
 Tabela de Velocidade/Distância, 550.
 Tabela de Verificação de Pânico, 360-361.
 Tarefas demoradas, 346, 499.
 Técnicas, 229; *aperfeiçoando*, 292; *combate*, 230; *lista*, 304.
 Telepatia, 57, 59, 68, 93, 184, 245.
 Temperatura, 9.
 Tempo, *entre aventuras*, 498; *entre sessões*, 497; *durante aventuras*, 497.
 Terreno, 352.
 Testes de Compreensão, 358.
 Testes de habilidade, 8, 343; *comprando sucessos*, 347; *dificuldade*, 345; *falha crítica*, 348; *influenciando testes*, 347; *instruções do jogador*, 347; *modificadores de equipamento*, 345; *sucesso decisivo*, 347; *tentativas repetidas*, 348.
 Testes de Influência, 359.
 Testes de reação, 8, 494-495, *Tabela de Reação de PdM*, 559-562.
 Tigres, 456.
 Tipos de governos, 509-510; *veja também Leis*.
 Tipos de planetas, 184.
 Tipos de sociedades, 509-510.
 Tiro às cegas, 389.
 Tochas, 394.
 Torcer Membros, 371, 404.
 Torcer Pescoço, 371, 404.
 Trajes de Combate, 226.
 Transferência mental, 296.
 Transformações, 294.
 Trauma por Impacto, 379.
 Tremor da realidade, 534.
 Tripés, 411.
 Truques Sujos, 405.
 Tubarões, 458.
 Túneis, 58.
 Turismo Temporal, Ltda., 539.
 Últimas ações, 423.
 Último ferimento, 420.
 Ursos, 458.
 Utopia, 510.
 Vácuo, 437.
 Vampiros, 125, 213; *veja também Baron Janos Telkozep*.
 Vantagens, 32; *ativadas ou desativadas a vontade*, 34; *cinemáticas*, 33; *em modelos*, 447; *exóticas*, 32, 34; *físicas*, 32; *lista*, 297; *mágicas*, 34; *mentais*, 32; *mundanas*, 32; *novas*, 117-118; *potenciais*, 33; *que podem ser aprendidas*, 294; *Schrödinger*, 33; *secretas*, 33; *sempre ativa*, 34; *sociais*, 32.
 Vantagens ativada ou desativada à vontade, 34.
 Vantagens exóticas, 32, 34.

Vantagens Potenciais, 33.
 Veículos, 189, 217, 223, 462-470; *aeronave*, 465; *colapso*, 485; *combate*, 467-470; *dano*, 555; *embarcações*, 464; *esquiva com veículo*, 375; *ponto de impacto*, 400, 554; *movimento*, 463; *nave espacial*, 465; *testes de controle*, 466; *veículos terrestres*, 464.
 Veículos terrestres, 466; *tabela*, 464.
 Velocidade Básica, 17.
 Venenos, 43, 437-439; *tratamento*, 439.
 Verificações de Pânico, 53, 61, 94, 121, 360;
 Vestimenta, 266.
 Viagem no tempo, 65, 86, 137, 192, 214.
 Viagens Entre Mundos, 514, 519-522; *história de uma campanha em Mundos Infinitos*, 523-546; *riqueza instantânea*, 514.
 Violência na TV, 417.
 Visão, 98, 125, 126, 134, 160, 358.
 Visibilidade, 394; *veja também Escuridão*.
 Vitalidade, 15.
 Voar, 99, 356; *combate aéreo*, 398.
 Vontade, 16; *Testes de vontade*, 360.
 Voz, 100, 101, 161.
 Xing La, *ilustrações*, 167, 189, 418, 445; *planilha de personagem*, 322-323.
 Zumbis, 47, 60, 250, 380.

